

Рассказы по картинкам

IQ
Игры с картами

Набор состоит из 50 двусторонних карточек. На цветной стороне даны сюжетные картинки, по которым нужно составить рассказ. На чёрно-белой стороне изображены различные эмоции и слова, которые их обозначают.

Цель игр: развитие речи, воображения, логического мышления, эмоционального восприятия.

Игры рассчитаны на детей 4–10 лет.

Игра с цветной стороной карточек «Что случилось?»

Выберите 4–6 карточек с одинаковой рамкой (начать лучше с 4 карточек). Ребёнку нужно расположить их в правильной логической последовательности и составить рассказ. При этом акцент делается на описание эмоций персонажей, их чувств и переживаний, какие последствия повлекли те или иные эмоции, проговаривается, как можно успокоить или утешить героев рассказа.

Сначала рассмотрите картинки. Помогайте ребёнку наводящими вопросами, обращая внимание на детали: «Кто изображён на первой картинке? Какое время года? Почему ты так решил? Что делают дети? Во что они одеты? Что у них в руках?»... Можно придумать имена героям рассказа.

Далее обсуждаем сюжет рассказа: «С чего началась история? Что произошло потом? Чем всё закончилось?». Говоря научным языком, выделяем завязку, кульминацию, развязку.

Задавайте вопросы на понимание сути происходящего: «Почему так произошло? Что чувствовали герои? Правильно ли они поступили?»

На третьем этапе ребёнок сам составляет связный рассказ. Если это вызывает затруднения, можно подсказывать начало фразы, а малыш будет её заканчивать. Например: «Жили-были...», «Однажды они...», «И вдруг...». Но не перехватывайте инициативу. Ребёнок должен сам составлять полные предложения, подробно описывать героев, их внешний вид, одежду, детали картинки. Обращайте внимание ребёнка на признаки предметов, чтобы рассказ был более подробным и интересным.

Если ребёнок составил слишком простой рассказ, можно показать пример и самим придумать яркое повествование.

Например, рассказ «Разбитое окно».

Был тёплый летний день. Миша и Серёжа играли во дворе. Серёжа насыпал песок в грузовик. Мальчик гордился своей большой машиной, радовался, что она может перевозить так много песка. А Миша с восторгом гонял по траве новый мяч. Пёс Тузик с завистью смотрел на мячик — ему очень хотелось тоже поучаствовать в игре.

Но в следующую минуту Миша сделал красивый пас, и вдруг раздался оглушительный звон. Все в ужасе замерли. Мяч попал

в окно, и оно разбилось на мелкие осколки. Миша испугался и бросился бежать. Серёжа в растерянности смотрел ему вслед. Из дома выбежала разгневанная женщина и, схватив Серёжу за руку, стала ругать его. Мальчик был в недоумении. Миша наблюдал эту картину из-за дерева, и в нём боролись чувства страха, стыда и раскаяния.

Поговорите с ребёнком о том, что заставило Мишу спрятаться за дерево и какие последствия это имело для Серёжи. Хорошо ли поступил Миша? Какие чувства испытывали мальчики? Серёже было обидно, что его незаслуженно наказывают, а Мише стыдно, что из-за него страдает невинный человек. Какой поступок был бы правильным? Мише нужно было пересилить свой страх, выйти из-за дерева и признаться, что это он разбил окно. Проговорите, как можно утешить героев рассказа. Это будет учить ребёнка эмоциональному сопереживанию.

Не нужно стремиться составить истории сразу по всем карточкам. Лучше ограничиться одним сюжетом, но «обыграть» его со всех сторон. Например, придумать название рассказа, нарисовать героев, придумать продолжение истории, вспомнить похожие ситуации из жизни.

Игра «Фантазёры»

Эта весёлая игра развивает воображение, учит нестандартно мыслить, преодолевать шаблоны и стереотипы.

Выберите любые 4 карточки с рамками разных цветов. Предложите ребёнку составить по картинкам связный рассказ. Сюжеты могут быть самые фантастические, главное, чтобы не нарушалась логика повествования.

Затем можно поменяться ролями: ребёнок подбирает несколько карточек с разными рамками, а взрослый придумывает историю.

Игра с чёрно-белой стороной карточек «Угадай эмоцию»

Возьмите любую карточку с картинкой. Попросите ребёнка рассмотреть картинку, порассуждайте, что это за эмоция, как он это определил. Затем найдите карточку со словом, которое обозначает эту эмоцию. Правильность решения можно проверить с помощью штрих-кода.

Игру можно усложнить. Один игрок вытягивает карточку с эмоцией и, не показывая карточку, изображает эмоцию другим участникам игры. Игроки должны её угадать. Угадавший эмоцию игрок берёт следующую карточку и показывает эмоцию.

Для детей 8–10 лет предлагается следующий вариант: игрок вытягивает из стопки карточку с эмоцией. Далее представляет себе ситуацию, когда он может испытывать эту эмоцию, и описывает словами свои чувства, телесные ощущения. Игроки должны угадать эмоцию. Угадавший игрок берёт следующую карточку с эмоцией и рассказывает о ней.